

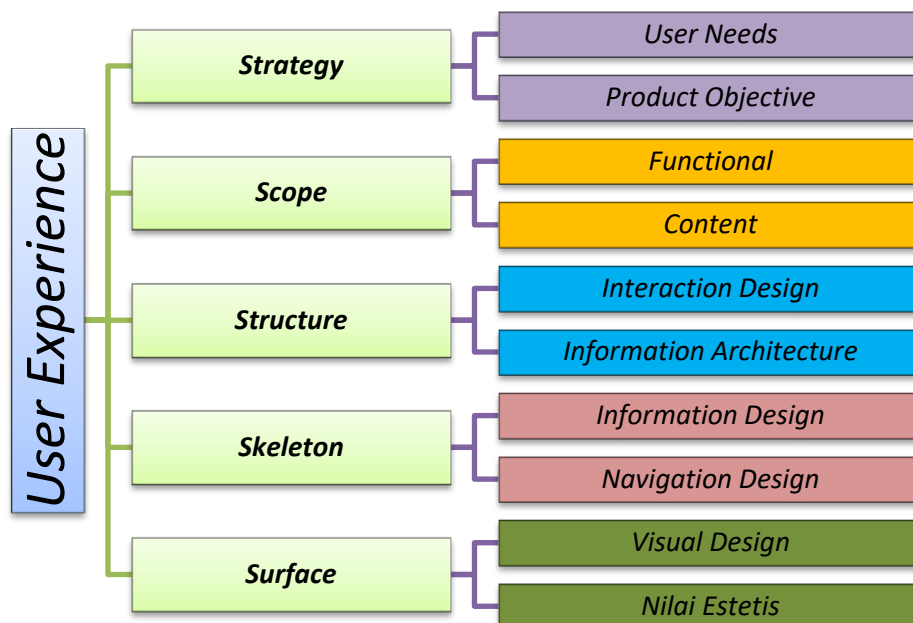
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan untuk melakukan penilaian *user experience* aplikasi jahit batik asyik (Jatik Asyik) ini yaitu *qualitative exploratory study* dengan kegiatan utama penelitian adalah interview dan *Focus Group Discussion* (Tremblay et al. 2020). Penelitian kualitatif mengisyaratkan perlunya ada metode triangulasi data, sehingga dalam penelitian akan dilengkapi dengan kuesioner khususnya terkait dengan pengumpulan data dimensi *user experience*.

Desain penelitian yang digunakan ini selaras dengan tujuan penelitian yaitu melakukan penilaian terhadap aplikasi jatik asyik dengan evaluator utama adalah guru, dimana aplikasi tersebut akan digunakan sebagai media pembelajaran desain busana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Evaluasi terhadap media atau aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi ini menggunakan model *user experience* yang terdiri dari lima dimensi yaitu *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, dan *surface* (Garrett 2011). Secara umum, dimensi *user experience* dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Lima Dimensi *User Experience*

B. Partisipan

Partisipan penelitian ini adalah guru-guru SMK Tata Busana dan guru bidang keahlian batik yang ada di wilayah Bandung Raya (Kota dan Kabupaten) baik SMK negeri maupun swasta. Pemilihan wilayah Bandung Raya dengan pertimbangan kedekatan geografis, karena proses pengumpulan data dilakukan secara *interview* dan melalui kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD). Kondisi pandemik pada saat ini juga menjadi pertimbangan dalam menentukan jumlah guru yang diundang. Peneliti memilih guru yang diundang adalah perwakilan dari beberapa SMK dan menyatakan bersedia untuk mengikuti kegiatan penelitian. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari 10 orang guru di wilayah Bandung Raya.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari:

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dibuat dengan tujuan utama menggali informasi dan pengalaman tentang media pembelajaran desain busana yang selama ini digunakan di SMK, fasilitas yang ada di SMK yang menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi informasi, pengalaman guru dalam mengoperasikan media berbasis digital, kelebihan dan kekurangan dalam mengimplementasikan media digital di kelas, model pembelajaran dengan menggunakan media digital, serta harapan guru terhadap media digital di masa depan.

2. Pedoman FGD

Pedoman FGD digunakan pada saat pelaksanaan diskusi di antara guru-guru SMK yang diundang yang memiliki keahlian dalam bidang Tata Busana dan Batik. Tujuan utama dari FGD ini adalah merangkum dan menghasilkan ide tentang aplikasi yang telah ada dan masukan untuk perbaikan aplikasi Jatik Asyik. Pedoman FGD digunakan untuk mengumpulkan data penelitian khususnya terkait dengan aplikasi jatik asyik yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. FGD akan

dipandu moderator yang akan mengarahkan diskusi dengan topik utama terkait dengan *usability* aplikasi jatik asyik yang terdiri dari aspek kemudahan (*perceived ease of use*) dan kegunaan (*perceived utility/usefulness*) aplikasi Jatik Asyik yang digunakan sebagai media pembelajaran di SMK (Hart and Sutcliffe 2019). Selain itu, FGD juga akan meminta masukan dari para guru untuk perbaikan aplikasi Jatik Asyik. Kegiatan FGD ini akan direkam dengan menggunakan aplikasi rekaman yang ada pada android notulen.

Aspek dan indikator *usability* dari aplikasi jatik asyik terlihat pada table 3.1 diadopsi dari (Alomari et al. 2020).

Tabel 3.1 aspek dan indikator usability Aplikasi Jatik Asyik

| No | Aspek Usability | Indikator |
|----|-------------------------------------|---|
| 1 | <i>Perceived ease of use</i> | 1. Mudah digunakan |
| | | 2. Memiliki fitur yang sederhana |
| | | 3. Nyaman digunakan |
| | | 4. Mudah dipelajari |
| | | 5. Menyenangkan |
| 2 | <i>Perceived utility/usefulness</i> | 6. Memberikan informasi yang jelas |
| | | 7. Guru mengajar lebih bersemangat |
| | | 8. Membantu guru untuk melatih kompetensi siswa |
| | | 9. Membantu guru untuk lebih termotivasi untuk belajar lagi |
| | | 10. Direkomendasi untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran |

3. Kuesioner

Kuesioner dibuat untuk untuk mengumpulkan data terkait 5 dimensi *user experience* dengan menggunakan model Garrett. Kuesioner ini akan diberikan kepada guru untuk mengetahui persepsi dan respon guru terhadap aplikasi Jatik Asyik yang sebelumnya telah dilatihkan kepada guru. Secara lebih detail 5 dimensi yang dimaksud sebagaimana terlihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Dimensi, Atribut, dan Indikator *User Experience* Menurut Teori Garrett

| No | Dimensi | Atribut | Komponen |
|----|-----------------|---------------------------|---|
| 1 | <i>Strategy</i> | <i>User Needs</i> | Kebutuhan pengguna sebagai guru |
| | | <i>Product Objectives</i> | Tujuan dibuatnya produk/aplikasi dalam konteks pembelajaran |
| | | | |
| 2 | <i>Scope</i> | <i>Functional</i> | Spesifikasi fungsi dari aplikasi untuk bidang |

| | | | |
|---|-----------|---------------------------------|--|
| | | <i>Specification</i> | tertentu |
| | | <i>Content Requirements</i> | Ketersediaan materi pembelajaran yang terdapat pada aplikasi untuk mencapai satu kompetensi tertentu |
| 3 | Structure | <i>Interaction Design</i> | Desain aplikasi yang memungkinkan terjadi interaksi antara guru/siswa dengan aplikasi/media |
| | | <i>Information Architecture</i> | Alur informasi dari aplikasi yang berkaitan alur pembuatan produk tertentu secara bertahap |
| 4 | Skeleton | <i>Interface Design</i> | Desain “antarmuka” aplikasi disesuaikan dengan pengguna |
| | | <i>Navigation Design</i> | Desain navigasi berkaitan dengan proses hyperlink informasi yang diperlukan |
| 5 | Surface | <i>Visual Design</i> | Teks, garis, bentuk, gambar, grafik, desain, infografis |

Kuesioner yang dibuat akan menggunakan jawaban/pilihan berupa skala likert dengan kategori: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

D. Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut:

1. Melakukan kajian literatur dengan sumber utama jurnal untuk mengetahui tentang *state of art* penelitian serta model *user experience* terbaru dalam kaitannya dengan penilaian aplikasi atau media berbasis internet.
2. Melakukan analisis dan pendalaman tentang Aplikasi Jatik Asyik yang telah dibuat oleh tim peneliti dosen yang dijadikan judul payung bagi penelitian ini.
3. Melakukan proses inventarisasi partisipan penelitian yang berkaitan dengan penilaian *user experience* aplikasi Jatik Asyik yang diperuntukkan bagi guru bidang keahlian Tata Busana dan Batik.
4. Merancang instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, FGD, dan kuesioner.
5. Mengundang para guru yang telah bersedia untuk bergabung dalam kegiatan wawancara, FGD, sekaligus mengisi kuesioner. Sebelum proses

pengumpulan data, guru dilatih terlebih dahulu untuk dapat mengoperasikan Aplikasi Jatic Asyik.

6. Mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan data
7. Pengerjaan tesis secara keseluruhan

E. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada tiga instrumen penelitian yang telah dibuat yaitu pedoman wawancara, kegiatan FGD, dan pengisian kuesioner. Analisis data hasil wawancara dilakukan dengan analisis deskriptif, dimana data yang diperoleh akan dikelompokkan berdasarkan point-point pertanyaan. Hasil analisis data dari kegiatan wawancara akan lebih banyak menyajikan informasi tentang pengalaman guru dalam menggunakan media selama ini, fasilitas yang ada di sekolah, kaitan media dengan pencapaian kompetensi lulusan, kelebihan dan kekurangan media yang selama ini ada, serta harapan guru di masa depan tentang media pembelajaran yang digunakan.

Data hasil FGD akan dianalisis dengan menggunakan pendekatan induktif dan deduktif yang dikumpulkan dari tema-tema pokok yang telah dirumuskan pada saat sebelum FGD (Ho et al. 2019). Pendekatan induktif dilakukan untuk menganalisis data yang telah terkumpul dari peserta untuk kemudian dikelompokkan pada tema-tema pokok yang telah dirumuskan sebelum kegiatan FGD berlangsung. Analisis deduktif dilakukan oleh tim peneliti dengan melakukan proses sintesis terhadap tema-tema pokok yang telah dikumpulkan dari para peserta untuk kemudian dilakukan analisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Analisis data yang diperoleh dari kuesioner, akan diolah dan disajikan dalam bentuk prosentase sesuai dengan skala likert yang telah dicantumkan pada kuesioner yaitu prosentase dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penyajian data hasil dari analisis ini disajikan dalam tabel sesuai dengan dimensi *user experience* yang telah ditetapkan sebelumnya.